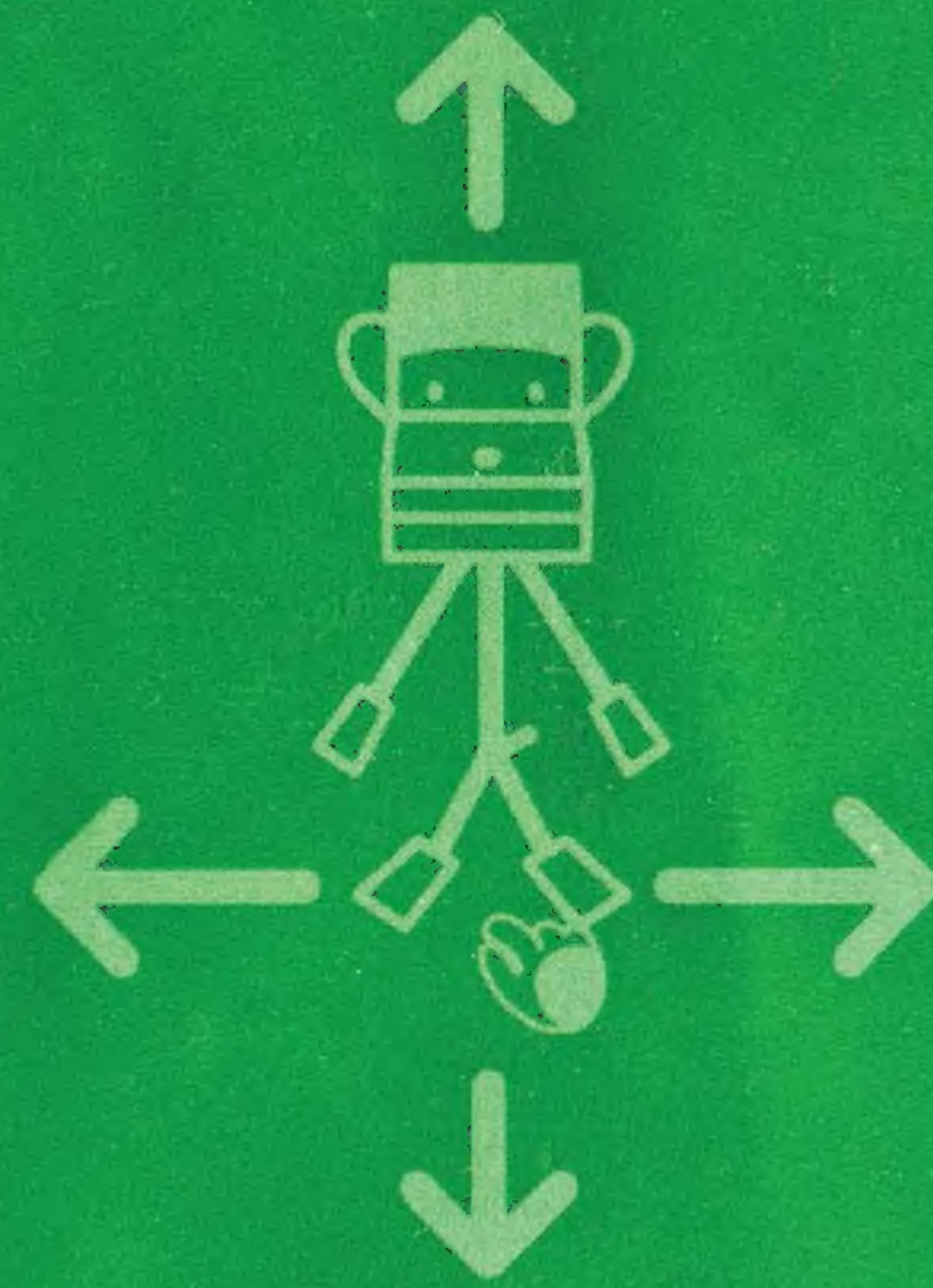


Chamele Park

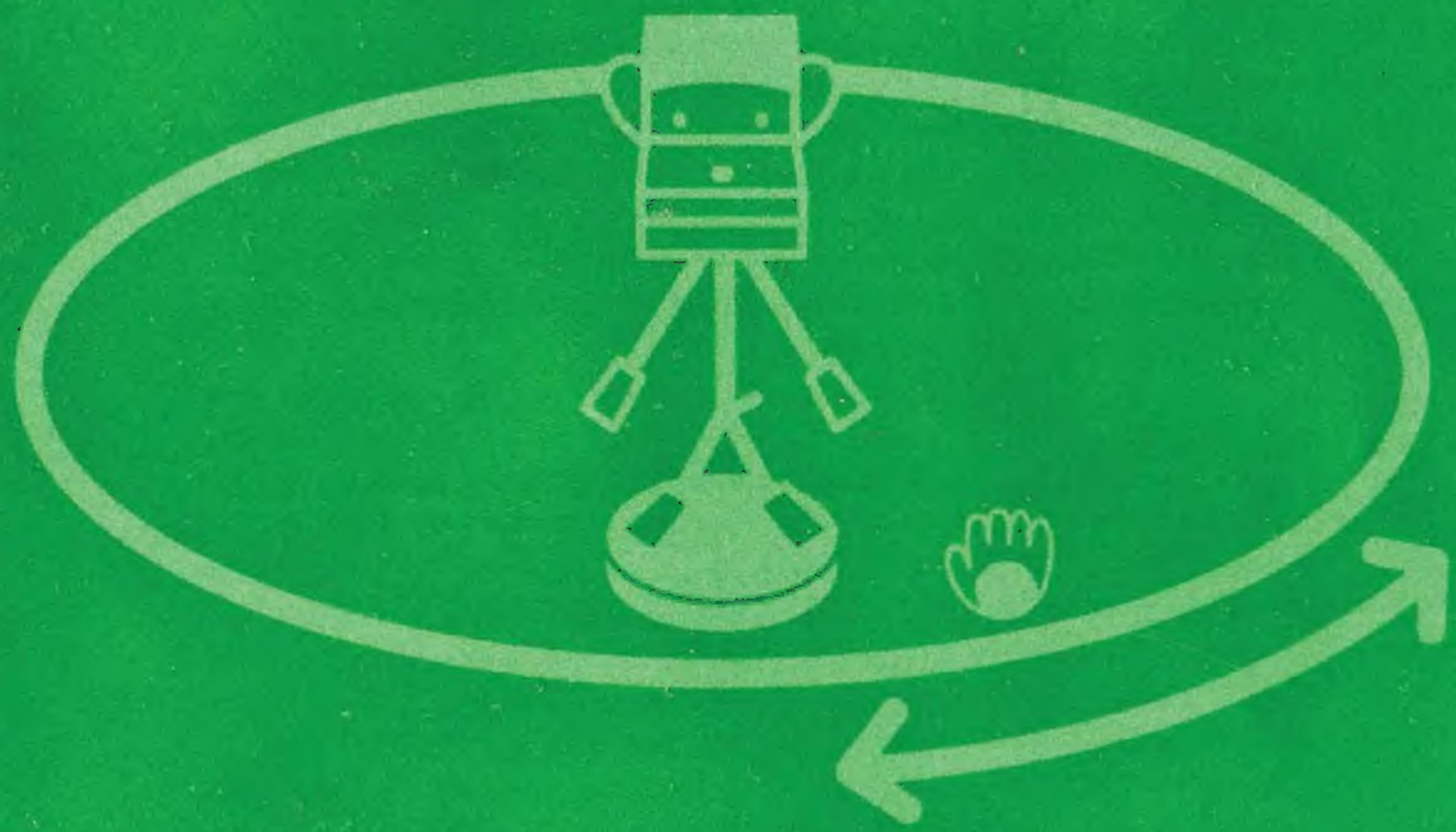


Petite promenade étonnante et ludique





CLICK MONKEY



PUT MONKEY



Procédure d'installation PC

Sous Windows™ 3.1 :

Insérez le CD-Rom dans votre lecteur.

Dans le gestionnaire de programmes, choisissez Fichier, puis Exécuter.

Tapez D:\INSTALL.EXE (remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur).

Un groupe Microfolie's sera créé ainsi qu'une icône «Jungle Park». Pour lancer «Jungle Park», double-cliquez sur son icône.

Si votre système ne dispose pas de QuickTime™, ce dernier sera installé. Le CD-ROM doit se trouver impérativement dans le lecteur à chaque lancement.

Sous Windows™ 95 :

Le CD-ROM «Jungle Park» dispose d'un système Autorun, c'est-à-dire qu'il s'exécute automatiquement lors de chaque insertion du CD-Rom dans le lecteur.

La toute première fois, le CD-ROM lance l'installation de «Jungle Park». Il crée dans le menu Démarrer une entrée Microfolie's qui contient une sous-entrée «Jungle Park», et installe QuickTime™ pour Windows 95 (si ce dernier n'existe pas).

Pour lancer «Jungle Park», double-cliquez sur son icône.

Les fois suivantes, la simple insertion du CD-ROM lancera automatiquement l'application.

Cas particulier sous Windows 95 pour les utilisateurs ayant désactivé la fonction d'Autorun : pour installer et lancer «Jungle Park», il suffit d'ouvrir le «Poste de travail» et de lancer le programme «Jungle Park» du CD-ROM.



Procédure d'installation MACINTOSH™

- 1- Cliquez sur **JUNGLE PARK (PPC)** si vous possédez un Macintosh Power PC. Sinon cliquez sur **JUNGLE PARK (standard)**.
- 2- Si vous ne possédez pas QuickTime™ 2.1 : placez le dossier QuickTime™ 2.1 (situé dans votre CD-ROM) dans votre dossier système (dossier Extensions)

Conseil d'utilisation :

Si votre Macintosh ne possède que 8 Mo de mémoire vive, activez l'option de mémoire virtuelle. (Menu Pomme, Tableau de bord, Mémoire, Mémoire virtuelle).

En cas de problème, veuillez contacter notre support technique au (01 30 85 04 01, ou par e.mail au : 101634.12@compuserve.com.)



Pour se DÉPLACER dans Jungle Park

Lorsque le curseur prend la forme d'une main, cliquez puis relâchez et dirigez-vous où bon vous semble.

La carte de l'île se trouvant sur la boîte vous aidera à vous repérer lors de votre balade.



A ne lire qu'en cas D'EXTRÊME NÉCESSITÉ :

Le plaisir de Jungle Park est de découvrir toutes les petites astuces qui vous permettront d'évoluer et de jouer dans un univers totalement ludique et surprenant.

Il n'existe pas un chemin unique mais une multitude de promenades qui vous feront découvrir les joies de la détente.

**Si toutefois vous venez à vous énerver
(cela peut arriver), voici quelques astuces :**



La maison de départ

Un indice se trouve dans la maison. A vous de le chercher.



La base de rugby

Déplacez le terrain jusqu'à ce qu'une balle de base-ball apparaisse. Placez le petit singe devant la balle. A vous de jouer...



Le parcours de golf

Placez le petit singe sur le point rouge et réglez votre trajectoire à l'aide du curseur.



La station de train

Faites faire un tour de Jungle Park à votre petit singe. Lorsque vous souhaiterez l'arrêter, rendez-vous au panneau de contrôle.



Pour QUITTER Jungle Park

- PC : Ctrl + Q
- Macintosh : «Pomme» + Q

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'élément fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Direction :
Gento Matsumoto
Hikaru Koike

Réalisation :
Gento Matsumoto

Equipe principale :
Gento Matsumoto
Hikaru Koike
Shinya Takemura
Katsuyuki Nakayama
Chihiro Fusano
Kei Kasai
Aoi Nishiuchi
Aya Fujimura

Production :
Naomi Enami

Scénario :
Gento Matsumoto

Musique:
Buffalo Daughter
Delaware

Création du personnage :
Gento Matsumoto

Infographie :
Gento Matsumoto
Hikaru Koike
Shinya Takemura
Katsuyuki Nakayama

Responsable de la programmation:
Hikaru Koike

Développement :
B.R.G
Media Magic
Miho Project



Animation:
Gento Matsumoto
Hikaru Koike
Shinya Takemura

Mise en scène :
Gento Matsumoto
Masato Samata

Découpage :
Kei Kasai
Chihiro Fusano
Aoi Nishiuchi
Koichiro Yamauchi

Participation :
Propeller Art Works
Co., Ltd

Localisation :
Loca Motion

Traduction :
Mariko Sekita